NUMMER 76

DAS LUSTIGE MAGAZIN FÜR KINDER

DM 3,80 Österreich S 27 / Schweiz Fr. 3.80 / Frankreich F 16,00
Italien L 5000 / Niederlande f 5,00 / Spanien P 425

BASTEI Jugend

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

SKATING-FIEBER IM DORF DER SCHLÜMPFE

GEWINNSPIEL: TOLLE PREISE ZU GEWINNEN!

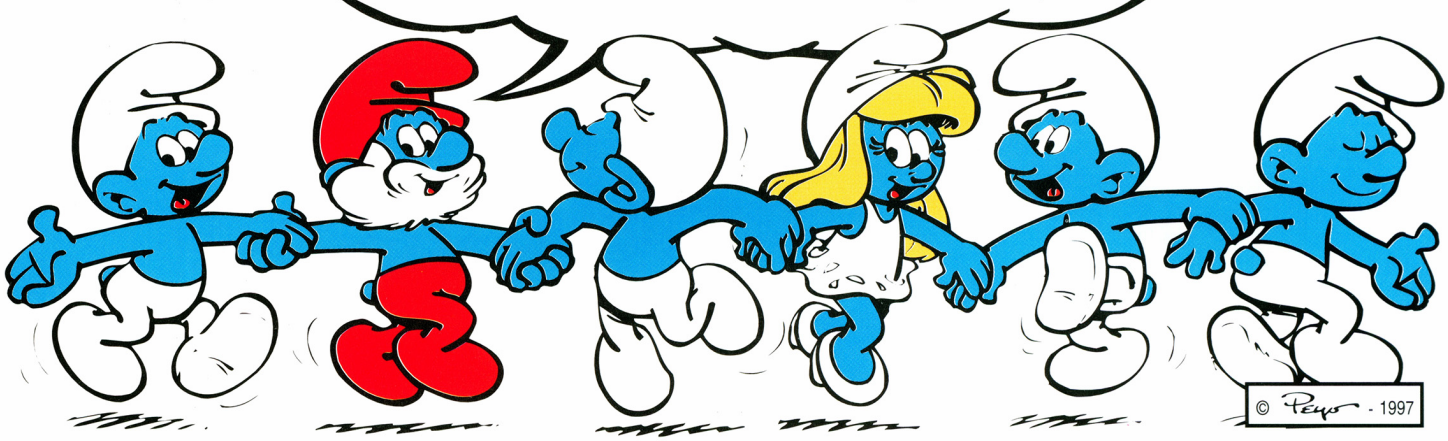
© Peyo

NEUES VOM NATURSCHLUMPF: MENSCHENAFFEN CLEVERE VERWANDTE

EXTRA: Neue Postkarten zum Sammeln

HERZLICH WILLKOMMEN IM SCHLUMPFDORF!

Du kennst doch den Dummkopfschlumpf? Er ist ja wirklich ein netter Kerl und auch ungeheuer hilfsbereit. Wenn er nur nicht so tolpatschig und so schwer von Begriff wäre! Alles, was er anfängt, artet in eine Katastrophe aus. Wie oft war er schon für die unterschiedlichsten Pannen verantwortlich. Er hat bereits Gerüste zum Einsturz gebracht oder dafür gesorgt, daß das liebevoll zubereitete Essen des Kochschlumpfs ungenießbar wurde. Doch Du wirst Dich wundern! In der großen Comic-Geschichte ab Seite 3 lernst Du den Dummkopfschlumpf von einer anderen Seite kennen, nämlich als As auf Inline-Skates. Ich wünsche Dir schlumpfig viel Spaß!



INHALT:

Skating-Fieber im Dorf der Schlümpfe 3

Er ist nun mal ein Dummkopfschlumpf. Baut sich Rollschuhe mit viereckigen Rädern! Kein Wunder, daß er nicht von der Stelle kommt. Doch dann gibt ihm der Bastelschlumpf ein paar neue Skates, und der Dummkopfschlumpf schlumpft allen davon ...

Schlumpfereien 11

Für Bastelschlümpfe
Die Mühle und das Schlumpfboot 12

Neues vom Naturschlumpf
Menschenaffen – clevere Verwandte 14

Preisausschreiben
Mach mit!
Es lohnt sich! 16

Das große Schlümpfe-Poster
Ein schlumpfiges Bild zum Herausnehmen und Sammeln 18

Für Natur- und Rateschlümpfe
Schöne Bäume – leckere Früchte 20

Der Große Schlumpf erzählt
Eine Feder für den Dichterschlumpf 22

Schlumpfereien 24

Schlumpfinchens Postseite
Gedichte, Leserbriefe, Sammler-News 26

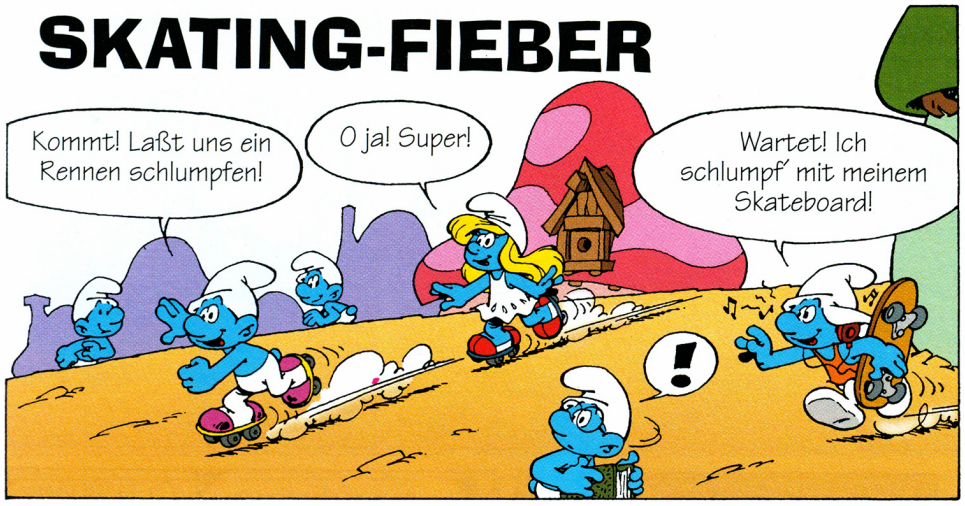
Der kleine Fuchs
Bei einem Spaziergang entdecken die Schlümpfe ein junges Füchslein. Es ist mutterseelenallein und weint. Trotzdem gehen alle in Deckung. Nur Schlumpfinchen kümmert sich um den Kleinen, als plötzlich Gurgelhals auftaucht ... 28

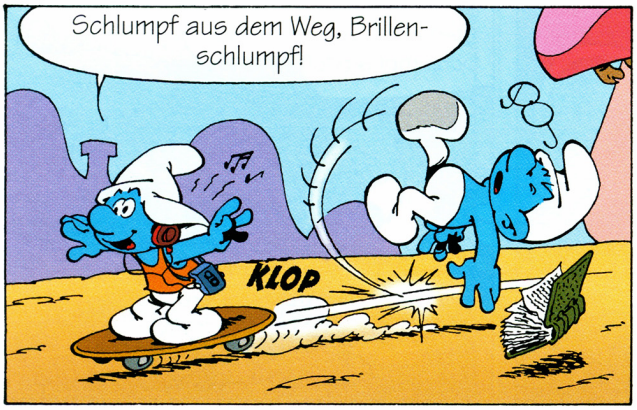
Der Reporterschlumpf stellt vor
Der Walibi-Schlumpf-Park 32

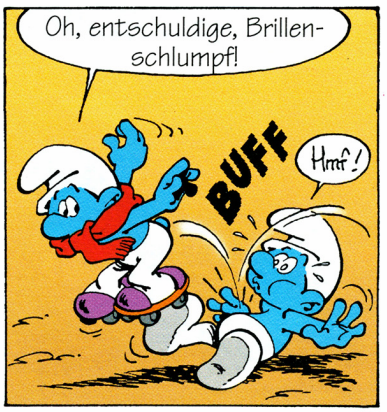
Schlumpfereien 34

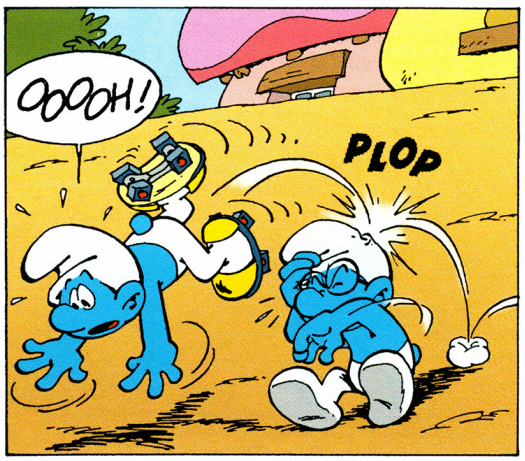
Vorschau/Impressum 35

SKATING-FIEBER

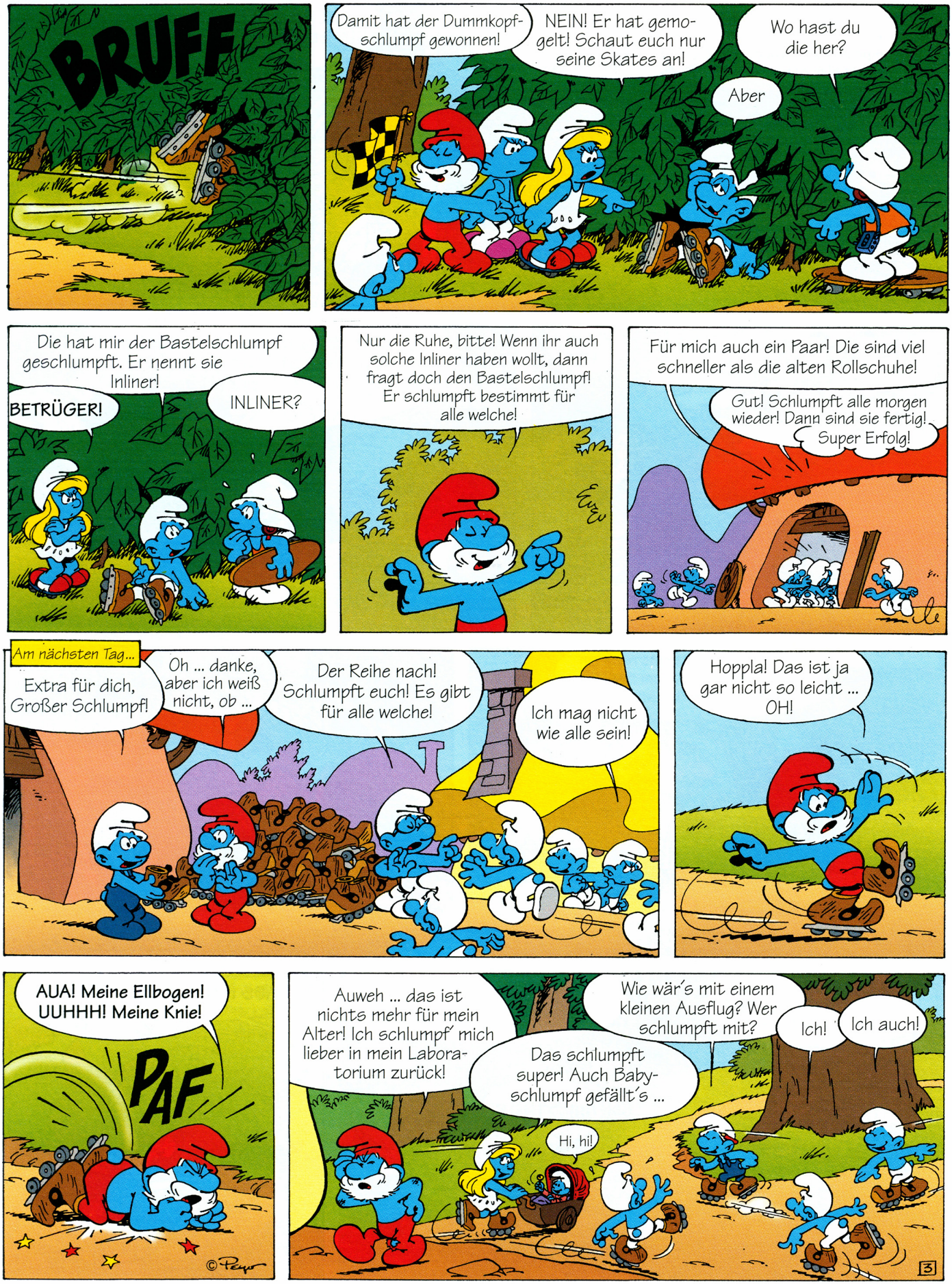








Hier! Ein ganz neues Modell! Ich habe es gerade fertiggeschlumpft. Unter dem Holzschuh ist ein Steg mit einer Reihe von hintereinander angebrachten Rollen befestigt.
Hübsch! Kann ich ihn ausprobieren?
Mit solchen Skates schlumpf' ich bestimmt das Rennen.
Ich nenne sie Inliner, Dummkopfschlumpf. So. Steh mal auf!
Sie rollen! Einfach toll!
Versuch mal, ein paar Schritte zu machen!
Hoppla! Langsam!
OOOOOH
PLAF
Das ist nur eine Frage des Gleichgewichts. Das lernst du ganz schnell! Schlumpf's noch einmal!
Oh, là, là! Ganz schön schlumpfig
Ah! Es klappt! Ich glaub', ich schlumpf's jetzt!
Warte! Du schlumpfst rückwärts! Eigentlich soll man in die andere Richtung schlumpfen!
OOOOOH! Mo ... Moment! Wo ist die Bremse? HILFEEE! OOOOOOHHHH OOOOHHH...
Nicht da lang, Dummkopfschlumpf! Da geht's steil runter! Vorsicht! Nicht so schnell! Warte auf mich!
?
OOOOOOOOOH!
?
Oh! Entschuldige, Großer Schlumpf!
© Peyo
2

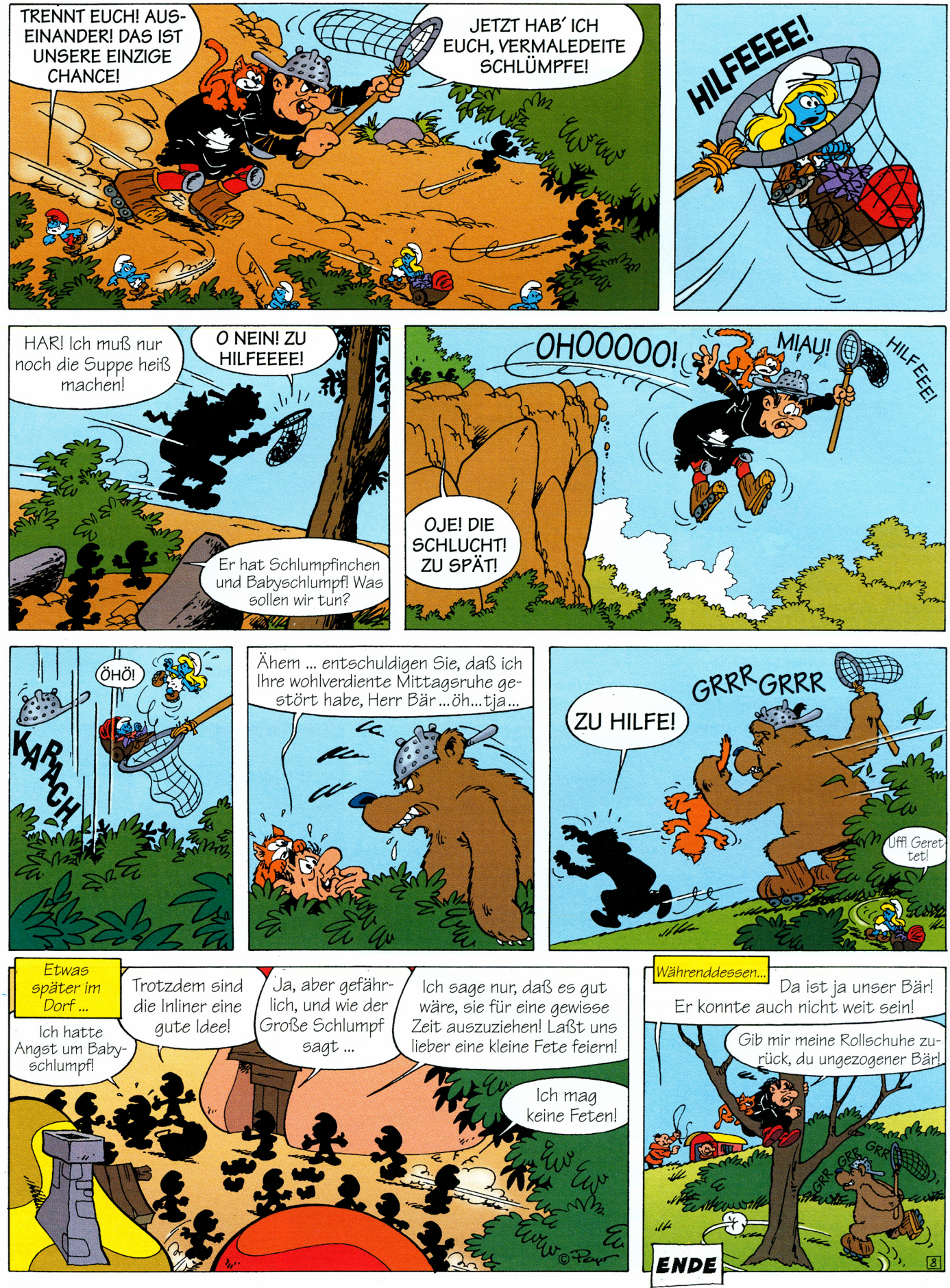

BRUFE
Damit hat der Dummkopfschlumpf gewonnen!
NEIN! Er hat gemogelt! Schaut euch nur seine Skates an!
Wo hast du die her?
Aber
Die hat mir der Bastelschlumpf geschlumpft. Er nennt sie Inliner!
BETRÜGER!
INLINER?
Nur die Ruhe, bitte! Wenn ihr auch solche Inliner haben wollt, dann fragt doch den Bastelschlumpf! Er schlumpft bestimmt für alle welche!
Für mich auch ein Paar! Die sind viel schneller als die alten Rollschuhe!
Gut! Schlumpft alle morgen wieder! Dann sind sie fertig!
Super Erfolg!
Am nächsten Tag...
Extra für dich, Großer Schlumpf!
Oh ... danke, aber ich weiß nicht, ob ...
Der Reihe nach! Schlumpft euch! Es gibt für alle welche!
Ich mag nicht wie alle sein!
Hoppla! Das ist ja gar nicht so leicht ... OH!
AUA! Meine Ellbogen! UUHHH! Meine Knie!
PAF
Auweh ... das ist nichts mehr für mein Alter! Ich schlumpf' mich lieber in mein Laboratorium zurück!
Wie wär's mit einem kleinen Ausflug? Wer schlumpft mit?
Ich!
Ich auch!
Das schlumpft super! Auch Babyschlumpf gefällt's ...
Hi, hi!
3

Wenn ihr euch zu weit vom Dorf entfernt, schlumpf' ich's dem Großen Schlumpf. Er hat gesagt, daß Gurgelhals hier rumschlumpft!
Schweig still! Wir schlumpfen über die kleinen Wege! Das ist viel lustiger!
ACHTUNG! Ein Abhang! Jetzt schlumpft's noch schneller!
Hi! Hi! Hi!
YIPPIEH!
Der Tunnel da ist ein alter Kaninchenbau! Er kürzt den Weg zur Lichtung erheblich ab. Schlumpft den Kopf ein! Es geht steil abwärts!
Am anderen Ende...
Es gibt bestimmt noch ein paar Kaninchen in dem Bau! Ich werde meine Fallen auslegen!
PLAF
?
?!
HARHARHAR! JETZT HABE ICH EUCH! IHR ENTKOMMT MIR NICHT!
- Schlumpft mir nach! Wir sind viel schneller als er! Er schlumpft uns nie!
GURGELHALS!
FASS IHN, AZRAEL!
© Peyo
4

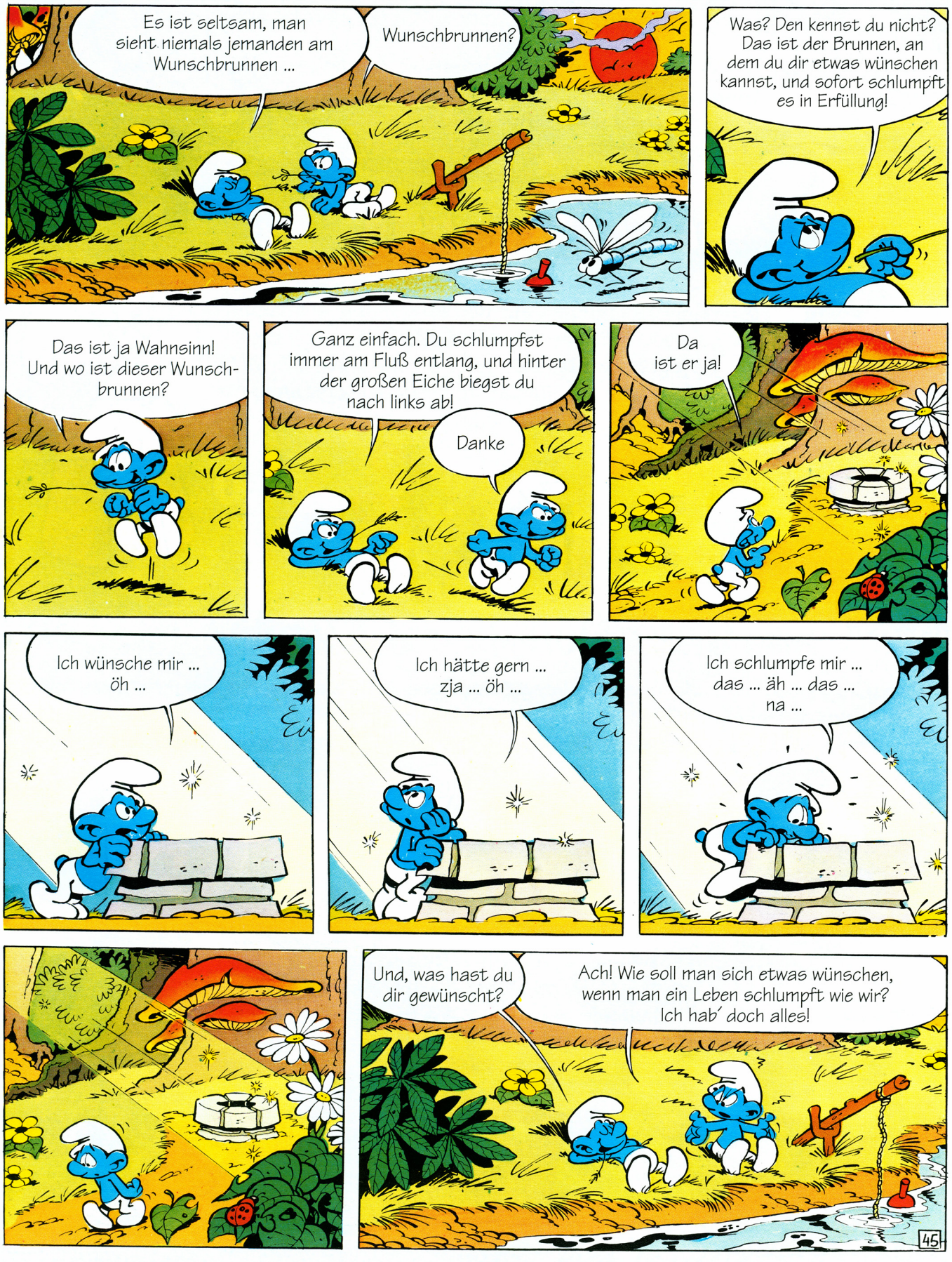
MIAAUU!
Oh! Ich hab' einen Schuh verschlumpft!
Au Weia! Es ist gar nicht so einfach, auf einem Inliner zu schlumpfen!
Ab durchs Dornengestrüpp! Soll Azrael sich ruhig einmal stechen lassen!
MIAUUAA!
Haha! Mich kriegst du nie! Ätschibätschi!
Aha! Du hast ihn entkommen lassen, was? Als Jagdkatze bist du wirklich unfähig... Und was bringst du da?
Deshalb konnten sie mir wieder entwischen! Sie haben Schuhe mit Rollen erfunden, um sich schneller in Sicherheit bringen zu können. Beim Beelzebub, es wird für mich immer schwieriger, sie zu fangen ... Moment ... Ich hab´ eine Idee!
Ich werde mir das gleiche Modell in meiner Größe herstellen! Das kann doch nicht so schwer sein! An die Arbeit! HARHAR!
Nun, was meinst du, Azrael? HEHE! Jetzt werden mir die Schlümpfe nicht mehr entwischen! Ich mache mal einen Probelauf ...
?
HUPPS! ICH FALLE! OOOOHHHH!
ZWIIIIIP
©Peyo
5

PLAF
AUA!
Beim Beelzebub, das ist gar nicht so einfach! Jetzt werde ich mal versuchen, mich zu erheben, ohne mir die Knochen zu brechen ...
BLAF
Sicherheit geht vor. Besser, ich schütze meinen Kopf, meine Ellbogen und die Knie. Und jetzt hol' ich sie mir!
Im Grunde ... HUCH ... ist alles nur eine Frage des Gleichgewichts ...
Und ich hab's voll drauf! Folge mir, Azrael!
Der Kaninchenbau! Aus dem kamen sie heraus!
Hier hat einer der Schlümpfe seinen Schuh verloren!
Ich brauche nur darauf zu warten, daß er zurückkommt, um ihn zu suchen! HARHAR!
Aha! Da! Im Gebüsch bewegt sich schon was!
© Peyo
6

Wartet auf mich im Schutz der Büsche! Ich versuche unterdessen, meinen zweiten Inliner zu finden!
Sei vorsichtig, Frösteln-schlumpf!
Da ist er ja! Ich hab´ ihn geschlumpft!
Wir schlagen zu, wenn sich die anderen zeigen!
Alles okay! Gurgelhals ist wohl nach Hause geschlumpft! Ihr könnt kommen!
Ich trau´ dem Braten nicht! Dreh mal eine Runde, um zu sehen, ob wirklich keine Gefahr besteht!
Ihr könnt kommen! Bestimmt! Es ist alles ruhig!
Also los! Schlumpft mir nach! Zurück werden wir einen anderen Weg nehmen, aber haltet die Augen auf und immer geradeaus!
Ich mag nicht immer geradeaus ... HUCH!
OH!
GURGELHALS! Er ist auf Inlinern hinter uns her! ALARM!
!
© Peyo

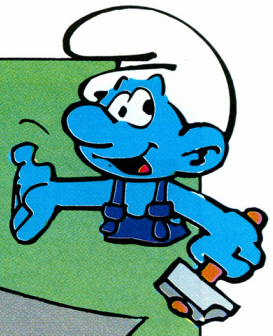

TRENNT EUCH! AUSEINANDER! DAS IST UNSERE EINZIGE CHANCE!
JETZT HAB' ICH EUCH, VERMALEDEITE SCHLÜMPFE!
HILFEEEE!
HAR! Ich muß nur noch die Suppe heiß machen!
O NEIN! ZU HILFEEEE!
Er hat Schlumpfinchen und Babyschlumpf! Was sollen wir tun?
OHOOOOO!
MIAU!
HILFEEE!
OJE! DIE SCHLUCHT! ZU SPÄT!
ÖHÖ!
KARACH
Ähem ... entschuldigen Sie, daß ich Ihre wohlverdiente Mittagsruhe gestört habe, Herr Bär ... öh... tja...
GRRR GRRR
ZU HILFE!
Uff! Gerettet!
Etwas später im Dorf ...
Ich hatte Angst um Babyschlumpf!
Trotzdem sind die Inliner eine gute Idee!
Ja, aber gefährlich, und wie der Große Schlumpf sagt ...
Ich sage nur, daß es gut wäre, sie für eine gewisse Zeit auszuziehen! Laßt uns lieber eine kleine Fete feiern!
Ich mag keine Feten!
© Peyo
Währenddessen...
Da ist ja unser Bär! Er konnte auch nicht weit sein!
Gib mir meine Rollschuhe zurück, du ungezogener Bär!
GRR GRR GRR GRR
ENDE
8

SCHLUMPFEREIEN

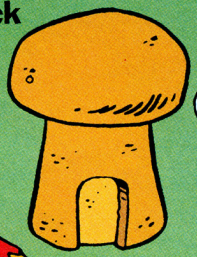


Für Bastelschlümpfe

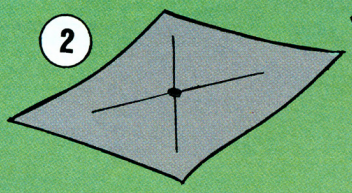
Die Mühle und das Schlumpfboot



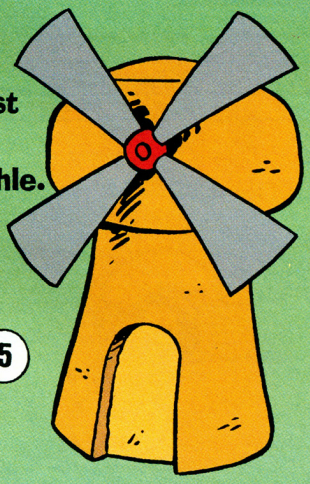
Um eine hübsche kleine Mühle zu basteln, brauchst du nur einen Sektkorken, eine Stecknadel, ein Stück Karton und eine Schere. Geh nach der Zeichnung vor. Schneide zunächst aus dem Korken die Tür aus. Dann zeichnest du die Windmühlenflügel auf den Karton und schneidest sie aus. Mit der Stecknadel befestigst du die Flügel genau in der Mitte an das Dach der Mühle. Fertig. Achte darauf, daß du die Nadel nicht zu tief hineineindrückst, damit sich die Flügel auch drehen können!



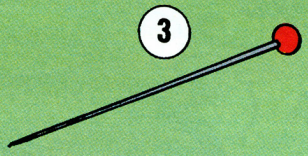
1



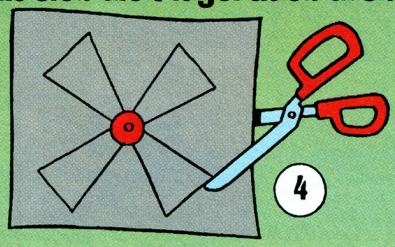
2



5



3



4

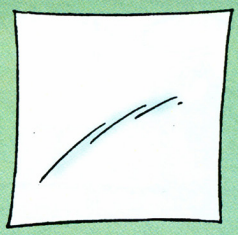
Das schlumpfige Zahlenbild

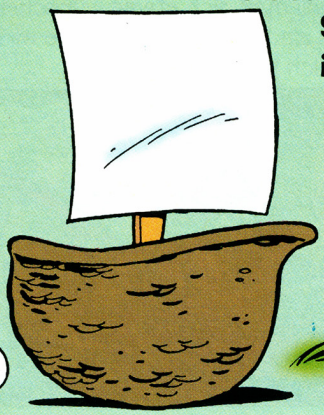
Genauso einfach kannst du auch ein schlumpfiges Boot basteln. Du brauchst eine halbe Nußschale, drei Holzstäbchen, ein Blatt Papier und Klebstoff. Das Papier soll so groß sein, daß es als Segel zur Nußschale paßt. Klebe zunächst die Holzstäbchen zusammen, so daß sie einen dicken Mast bilden. An den Mast klebst du das Segel. Dann klebst du den Mast innen in der Nußschale fest. Fertig!

1

2

3





4

P.A.22

"RUNAWAY TRUCK"
6625
Polizei-Streife
mit Einsatzfahrzeugen. Ab 6 Jahren.
6615
Doppeldecker »Red Eagle«
mit verchromten Sidepipes und Himmelsstürmer.
Ab 7 Jahren.
6334
Wassersport-Center
mit Jet-Ski Racern, Beachbuggy mit Bootstrailer und Aktivurlaubern. Ab 6 Jahren.
6581
Schwerer Muldenkipper
mit Bagger und Straßenbauarbeitern. Ab 7 Jahren.
6545
Polizei-Sonderkommando
mit Hubschrauber, 4-Wheeler, Bootstrailer und Einsatztruppe.
Ab 7 Jahren.
STRAßEN FREI! IM TRUCK SITZT KEIN FAHRER! ALAAAARM!
6335
Formel-1-Transport-Truck
mit drei Rennwagen, Piloten und Poster. Ab 7 Jahren.
Octan
6546
Formel-1-Racer
mit Lizenzfahrer. Ab 5 Jahren.
6598
Polizei-Direktion
mit Einsatzleitstelle, Gefängnisinsel mit Geheimfluchtweg, Schnellbo
Helikopter, Motorradstreife
Polizisten, Zubehör und Poster. Ab 8 Jahren.
http://www.LEGO.com
LEGO SYSTEM
© 1997 LEGO GmbH, Hohenwestedt. ® LEGO ist eingetragenes Warenzeichen. 923660/97

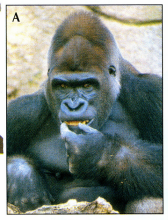
DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Menschenaffen: Clevere Verwandte

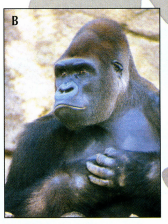
Niemand weiß, ob wir Schlümpfe mit den Menschen verwandt sind. Wissenschaftler können aber eindeutig sagen, welches die engsten Verwandten des Menschen im Tierreich sind: die Menschenaffen. Zu den Menschenaffen zählt man die Gorillas, die Schimpansen und die Zwergschimpansen sowie die Orang-Utans.

Die Riesen

Die größten Menschenaffen sind die Gorillas. Sie werden bis zu 1,90 m groß und wiegen im Durchschnitt über drei Zentner. Vor 2.500 Jahren gab ein Reisender und Abenteurer aus Karthago den Gorillas ihren Namen. Gorilla heißt nichts anderes als "behaarter Mensch". Man unterscheidet Flachlandgorillas und Berggorillas. Die Flachlandgorillas sind in den tropischen Wäldern Westafrikas und in den Regenwäldern Zentralafrikas zu Hause. Die Berggorillas leben, wie ihr Name schon sagt, nur in Gebirgszonen, und zwar in denen von Zaire und Uganda.

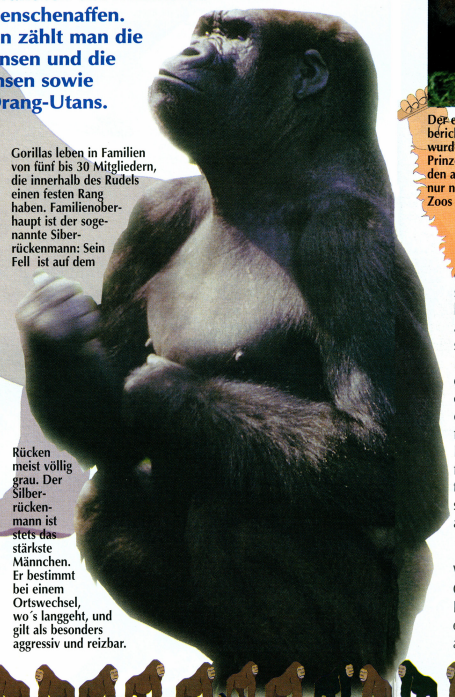


A

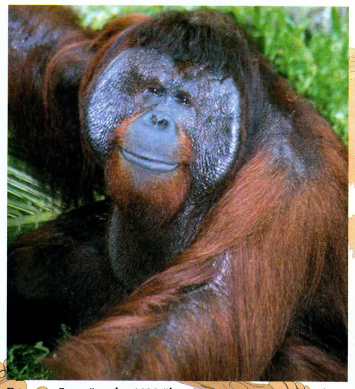


B

Untereinander verständigen sich Gorillas mit Lauten und einer sehr ausdrucksstarken Mimik. Der Gorilla hier ist aus irgendeinem Grund verärgert (Foto A). Auf dem nächsten Foto (B) sieht man, wie er die Quelle seines Ärgers unter die Lupe nimmt. Es ist gut möglich, daß sein Ärger nun in Aggressivität umschlägt.



Gorillas leben in Familien von fünf bis 30 Mitgliedern, die innerhalb des Rudels einen festen Rang haben. Familienoberhaupt ist der sogenannte Silberrückenmann: Sein Fell ist auf dem Rücken meist völlig grau. Der Silberrückenmann ist stets das stärkste Männchen. Er bestimmt bei einem Ortswechsel, wo's langgeht, und gilt als besonders aggressiv und reizbar.



Der erste Europäer, der 1630 über Orang-Utans aus Indonesien berichtete, war der niederländische Arzt Jacob Bontius. 1776 wurde das erste Orang-Utan-Weibchen in den Privatzoo des Prinzen von Oranien gebracht. Die Orang-Utans gehören zu den am stärksten bedrohten Tierarten. In freier Wildbahn leben nur noch gut 1.500. Man hofft aber, daß man zumindest in den Zoos ihr Fortbestehen sichern kann.

Orang-Utans können über 40 Jahre alt werden, im Zoo dank medizinischer Betreuung sogar über 50. Dieser Borneo-Orang-Utan ist gut 12 Jahre alt. Das kann man an seinem Bartwuchs erkennen. Orang-Utans bekommen nur selten Nachwuchs. Meist bringt ein Weibchen nur alle acht oder neun Jahre ein Junges zur Welt, um das es sich vier Jahre lang ganz intensiv kümmert.

Baumbewohner

Etwas kleiner als die Gorillas sind die Orang-Utans, die auf Borneo und Sumatra leben. Orang-Utans sind für ein Leben in den Bäumen geboren. Am Erdboden können sie sich nur schwerfällig bewegen, aber mit ihren Armen, die sehr viel länger sind als die Beine, schwingen sie sich elegant von Ast zu Ast. Dort oben in den Bäumen brauchen sie keine Feinde zu fürchten. Wenn nachts am Boden Raubtiere auf Beutefang gehen, schlummern sie tief und fest in Nestern, die sie in gut 20 Metern Höhe anlegen.

Kleine Erfinder

Während Gorillas und Orang-Utans nur pflanzliche Nahrung zu sich nehmen, ernähren sich Schimpansen auch von Fleisch. Schimpansen sind die geselligsten und klügsten Menschenaffen überhaupt. Lange glaubte man, daß nur Menschen Werkzeuge benutzen. Aber Schimpansen können dies auch. Sie benutzen zum Beispiel Blätter als Schwämme, um aus engen Löchern Trinkwasser herauszuholen.

Schimpansen gelten als die saubersten Affen. Sie bauen jeden Abend ein neues Nest zum Schlafen, möglichst auf Baumästen in 25 Metern Höhe. Mahlzeiten reiben sie oft mit Blättern sauber. Und ihre kleinen "Geschäfte" erledigen sie niemals im Nest, sondern nur in gebührendem Abstand.

Die Lebenserwartung der Schimpansen liegt noch um zehn Jahre höher als die der Orang-Utans. Egal, wie alt Schimpansen sind, sie spielen immer gern. Bei Schimpansen, die im Fernsehen oder im Zirkus auftreten, hat man immer den Eindruck, daß sie stets zu Scherzen aufgelegt sind.

Die Bonobos

In einem abgelegenen Gebiet südlich des Kongos leben die Zwergschimpansen, die man auch Bonobos nennt. Diese zierlichen Tiere sind im Wesen viel sanfter als die größeren Schimpansen. Nach dem Menschen sind die Bonobos mit aller Wahrscheinlichkeit die intelligentesten Lebewesen. Aufgrund von Blutanalysen weiß man, daß die Bonobos mit dem Menschen enger verwandt sind als jedes andere Tier.

Super-Preisausschreiben!

Mach mit! Es gibt 18 tolle Preise!

Das sind die Gewinne:

1. Preis

Ein KETTLER Kinderhaus

Der Sommer steht vor der Tür! Zeit also, um wieder draußen im Garten zu spielen. Mit der neuen SPIEL-STATION von Kettler bekommst du eine Menge Spaß. Damit nichts schiefgeht, wird sie fest einbetoniert. Rutsche mit deinen Freunden um die Wette oder spiele mit ihnen Basketball.

2. - 8. Preis

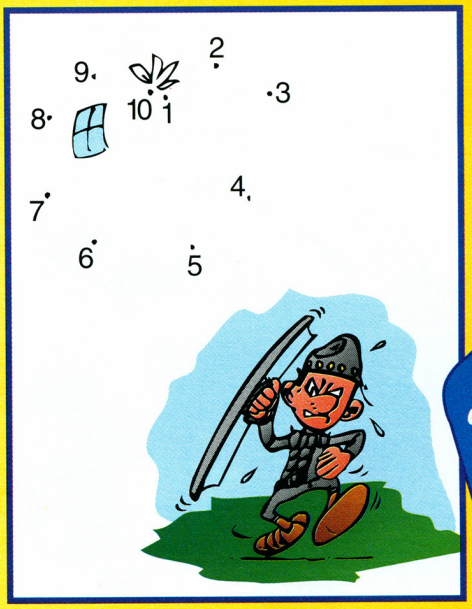
Ein lustiges LEUCHTTASTEN-KEYBOARD von Mattel

Das LUSTIGE LEUCHTTASTEN-KEYBOARD bietet kleinen Musikern gleich dreifach Spaß. Du kannst entweder eigene Melodien spielen, das Keyboard alleine spielen lassen oder aber Melodien nachspielen. Mit dem LEUCHT-TASTEN KEYBOARD macht musizieren richtig Spaß.

9. - 18. Preis

FARB-RIESE + COLOR-FINDER von LYRA

Mit den FARB-RIESEN von LYRA machst du selbst Picasso Konkurrenz! Die Stifte haben eine extradicke Mine und eine Riesenfarbkraft für langen Malspaß. Mit den FARB-RIESEN gelingen deine Bilder besonders gut.



Verbindungen
Womit bewerfen die Feinde den Soldaten? Wenn du die Punkte der Reihenfolge nach miteinander verbindest, dann siehst du es!

Mit etwas Glück gehört einer dieser Preise bald schon dir! Mitmachen ist ganz einfach! Löse das Rätsel und schreibe das Lösungswort auf eine Postkarte an:

Die Schlümpfe
Stichwort: „Kinderhaus"
BASTEI-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ACHTUNG: Den Absender nicht vergessen!
Und trage bitte auch dein Alter ein.
Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlags und deren Angehörige.
Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehrere richtige Lösungen ein, entscheidet das Los.
Eine Barauszahlung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg.

Die Preise werden von den Sponsoren kostenlos zur Verfügung gestellt.

Milky Way®

Jetzt geht's rund!

88 Reisen

in einen tollen Freizeitpark*
und weitere spannende

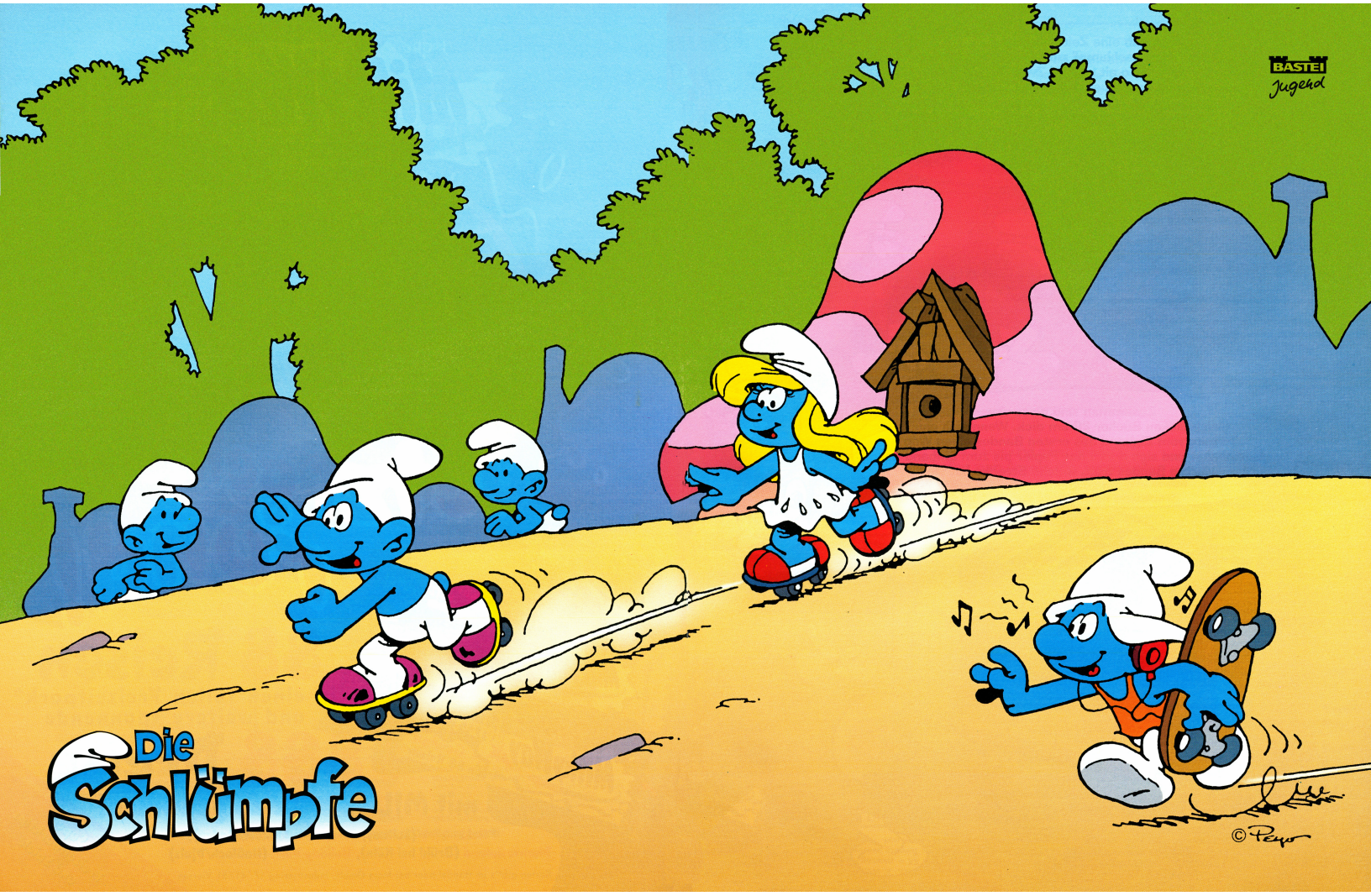
888 Preise

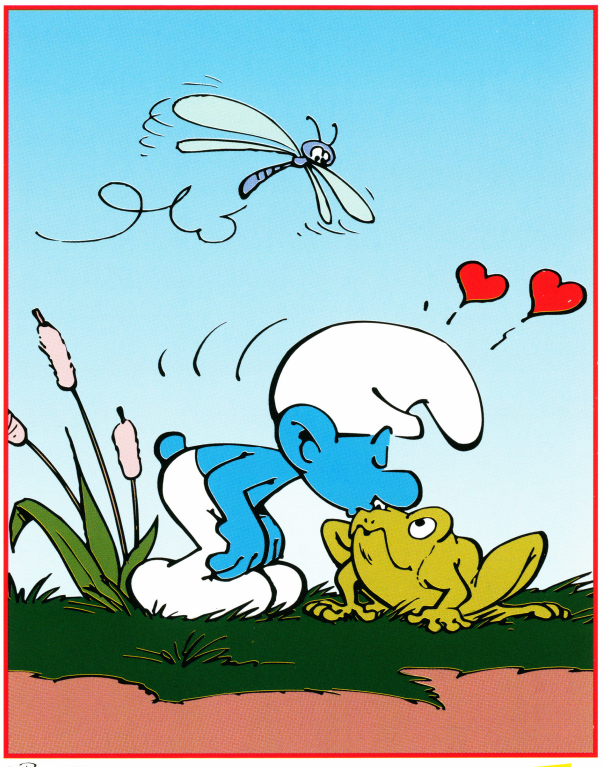
mit MILKY WAY® zu gewinnen!

* Heide-Park (Soltau), Europa-Park (Rust/Baden), Phantasialand (Brühl bei Köln), Holiday Park (Haßloch/Pfalz)

Karten gibt's im Handel oder bei Mars GmbH, Industriering 17, 41751 Viersen

Jetzt auf jeder Packung zum Sammeln:
Super Freizeitparktips und Spiele


BASTEI
Jugend
Die
Schlümpfe
© Peyo



© Peyo - 1997

Die Schlümpfe

SAMMELPOSTKARTE 15

HALLO, LIEBE KINDER!

schlumpft ihr auch so gerne Postkarten? Prima, denn dann haben wir hier genau das richtige für euch. Jetzt gibt's nämlich 24 extra schlumpfige Sammelpostkarten. In jedem Heft findet ihr zwei Motive. Damit ihr sie auch alle der Reihe nach sammeln könnt, haben wir unter jedes Bild die Nummer der Karte geschlumpft. Und – wenn ihr sie nicht sammeln wollt, dann kennt ihr bestimmt schlumpfige Menschen, denen ihr die Karten mit ein paar netten Worten schlumpfen könnt.

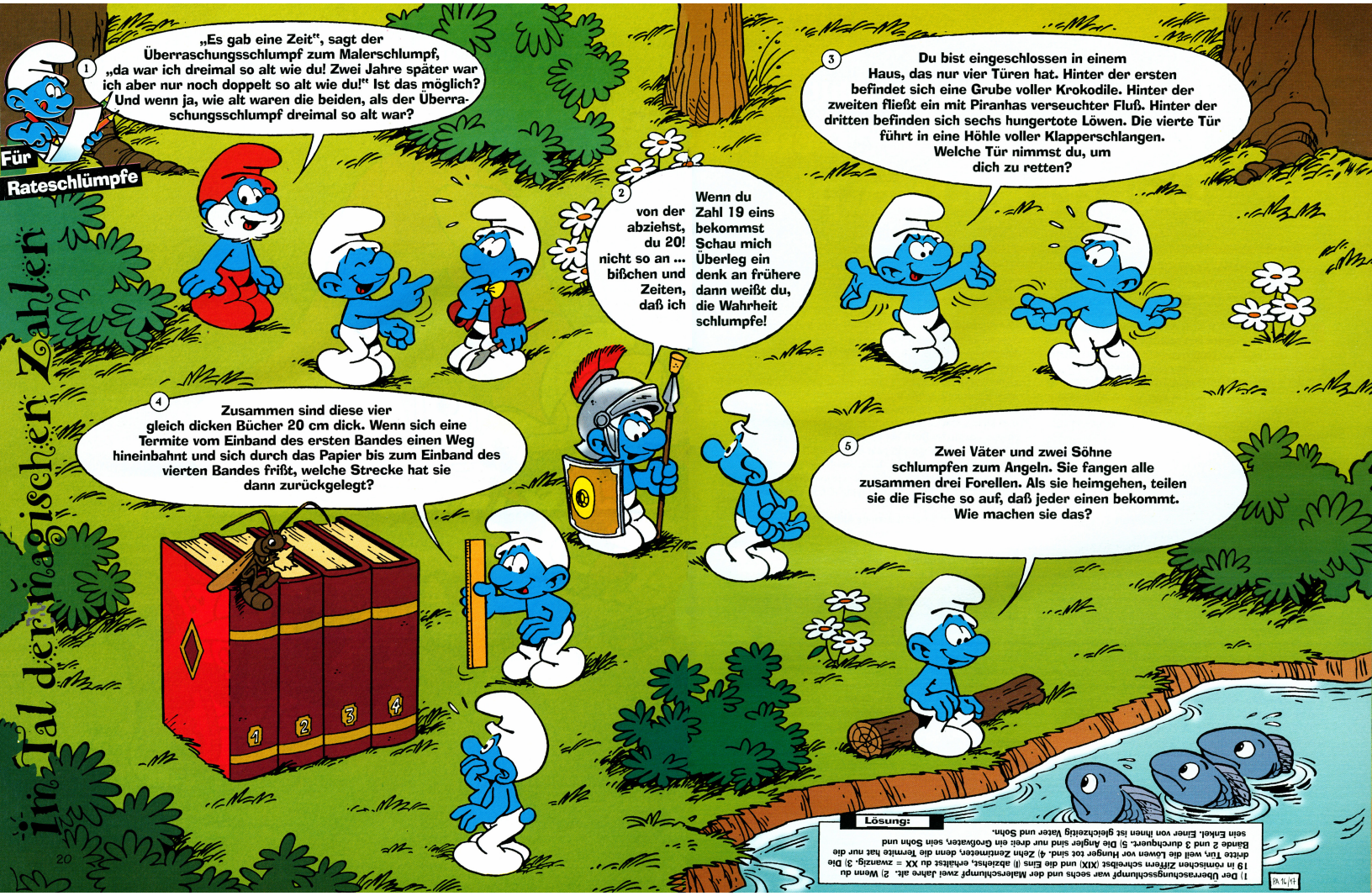
Viel Spaß wünschen euch

Die Schlümpfe

© Peyo - 1997

Die Schlümpfe

SAMMELPOSTKARTE 16



Lösung:

1) Der Überraschungsschlumpf war sechs und der Malerschlumpf zwei Jahre alt. 2) Wenn du 19 in römischen Ziffern schreibst (XIX) und die Eins (I) abziehst, erhältst du XX = zwanzig. 3) Die dritte Tür, weil die Löwen vor Hunger tot sind. 4) Zehn Zentimeter, denn die Termite hat nur die Bände 2 und 3 durchquert. 5) Die Angler sind nur drei: ein Großvater, sein Sohn und sein Enkel. Einer von ihnen ist gleichzeitig Vater und Sohn.

Der Große Schlumpf erzählt:

Eine Feder für den Dichterschlumpf

Es war einmal ein Schlumpf, der von morgens früh bis abends spät, bei Sonnenschein oder Kerzenlicht fieberhaft mit seiner Feder über das Papier kratzte. Der Dichterschlumpf arbeitete ohne Pause unermüdlich an seinem Werk. Es mußte schon eine kleine Katastrophe hereinbrechen, um ihn zu unterbrechen ...

Eines Tages war es soweit: Als er gerade einen seiner Verse schrieb, brach ihm seine Feder!
„Welch ein Unglück!" jammerte er. „Es war meine letzte! Woher soll ich so schnell eine neue schlumpfen?"
„Ist doch kein Problem!" sagte der Muskelschlumpf. „Gerade jetzt sind die Vögel in der Mauser. Sie schlumpfen überall in der Natur ihre Federn ab!"
Eine kleine Gruppe von Schlümpfen machte sich unverzüglich auf die Jagd nach Federn.
Der Dichterschlumpf dachte sofort an den Storch, diesen makellos weißen, so edlen und eleganten Vogel. Er führte seine Freunde zum Teich. Zahlreiche Federn lagen dort verstreut am Ufer. Aber sie waren viel zu groß für unseren kleinen Dichter. Und die kleinsten, die Flaumfedern, waren zum Schreiben nicht geeignet ...
„Wie weich sie sind!" rief der Faulpelzschlumpf entzückt. „Ich werde sie sammeln und mir ein neues Kissen schlumpfen!"
Mit der Idee von einem traumhaft weichen Bett im Kopf ging der Faulpelzschlumpf mit einer Energie an die Arbeit, die man ihm nie zugetraut hätte.
Seine Freunde setzten ihren Weg fort. Ein Eichelhäher flog über ihre Köpfe. Als der Dichterschlumpf sein herrliches Gefieder sah, machte er sich sogleich daran, ihm zu folgen. Unter einem Baum, in dem der Vogel sein Nest gebaut hatte, fand er bald eine ausgezeichnete kleine Feder. Sie war blau mit schwarzen Streifen. Aber als er versuchte, sie zu schneiden, stellte er fest, daß sie viel zu zerbrechlich war.
„Gib sie mir!" bat der Eitle Schlumpf. „Ich trage sie an meiner Mütze!"
Und dann ging er fort, um sich von allen Seiten im Spiegel zu bewundern.
Aus einem Gebüsch erhob sich kurz darauf ein sanfter, melodiöser Gesang.
„Eine Singdrossel ... ihr Gefieder ist nicht sehr schön, aber sie ist eine große Künstlerin!" sagte sich der Dichterschlumpf. Er durchsuchte das Gebüsch und fand drei kleine braune Federn, die er mit einem scharfen Messer anspitzte. Doch als er versuchte, damit zu schreiben, gab es nur ein paar dicke Kleckse.
„So eine Feder ist gut für Pfeile!" sagte der Muskelschlumpf. „Gib her, ich werde sie ausprobieren!"
Jetzt war der Dichterschlumpf ganz allein. Ein wenig mutlos setzte er sich ins Gras.
Dann sah er auf einem Ast einen klitzekleinen gelben Fleck in den Strahlen der Sonne. Es war der Kopf eines Zaunkönigs, des kleinsten aller Singvögel. Als er sich seine Flügel glattstrich, löste sich eine Feder und sank zu Füßen des Dichterschlumpfs nieder. Sobald er sie gespitzt und ausprobiert hatte, wußte er, daß es die Feder war, die er gesucht hatte – sie war zugleich leicht, biegsam und widerstandsfähig.
„Danke, lieber Zaunkönig!" rief er. "Es tut mir leid, daß ich nicht schon früher an dich gedacht habe. Du bist so klein, daß man dich kaum schlumpft ... Aber dein Gefieder ist königlich!"
Der Zaunkönig flog mit einem vergnügten Triller davon. Und wißt ihr was? Der Dichterschlumpf brauchte seit diesem Tag nie mehr eine andere Feder. In seiner Hand huscht sie, ohne schwächer zu werden, heiter über das Papier.

SCHLUMPFEREIEN

Anzeige

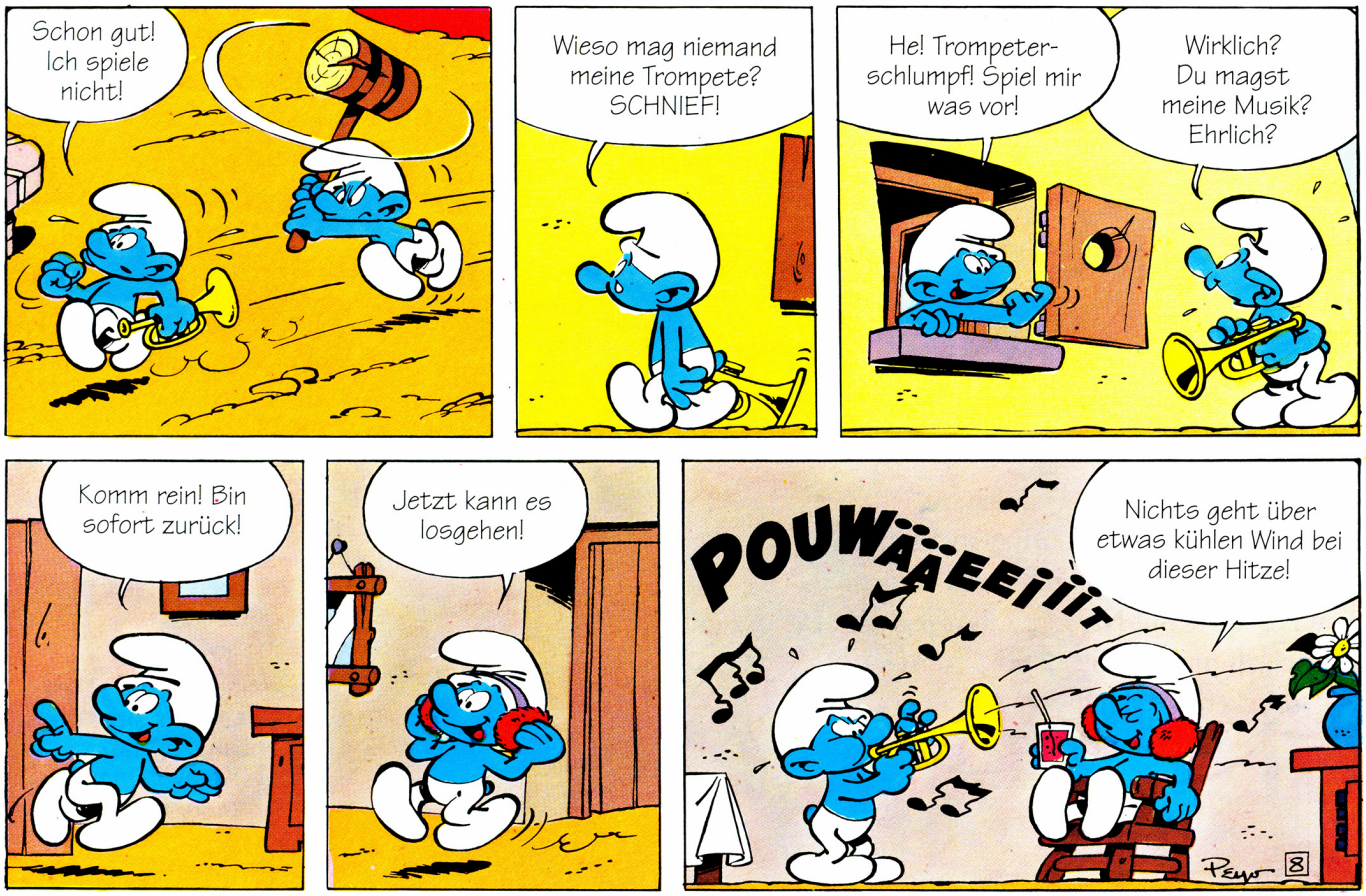
SEITENWEISE ÄKTSCHEN, SPIEL UND SPASS

36 PRALLE SEITEN SPIEL, SPASS UND SPANNUNG: ÄKTSCHEN-PÄCK IST DIE GEHEIMWAFFE GEGEN LANGEWEILE.

FALLS VERGRIFFEN, BITTE DIREKT BEIM BASTEI-VERLAG BESTELLEN: 02202/121-445

DAS GUTE-LAUNE-MAGAZIN GIBT'S JETZT BEI EUREM ZEITSCHRIFTEN-HÄNDLER!

BASTEI Jugend



Anzeige

Unendlicher Spaß zum Naschen, Spielen und Sammeln!

NEU!

Darth Vader Stormtrooper C-3PO Yoda Chewbacca

PEZ® BONBONS

STAR WARS

TM & © 1996 Lucasfilm Ltd.

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Diese Seite ist Eure Seite! Ihr schreibt so tolle Gedichte und malt so schlumpfige Bilder – die müssen einfach alle sehen! Macht weiter so!

Hier unsere Anschrift:

Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ÜBRIGENS:
Wer auch Brieffreundinnen, -freunde oder Tauschpartner sucht, die Schlümpfe-Fans sind, schickt uns einfach eine Postkarte mit Namen, Altersangabe, Anschrift und Hobbys! Eure Wünsche drucken wir dann in einem der nächsten Hefte ab.

Schlumpf-Fan sucht Schlumpf-Fan

Fabien Schwarz
Alte Dorfstraße 11
24107 Kiel
Hobbys: Inline-Skates, Radfahren, Musik, Tanzen, Sport

Daniela Hilthost
Kornstraße 30
33378 Rheda-Wiedenbrück
Hobbys: Schlümpfe, Schwimmen, Lesen, Tiere

Christiane Wagner (11)
Mecklenburger Str. 11
76829 Landau/Pfalz
Hobbys: Schwimmen, Turnen, Musik hören, Briefe schreiben

MALECKE

„Schlumpfinchens Liebesbrief" von Svenja Fieting (8), Tilsiterstraße 20 c), 23617 Stockelsdorf.

„Schlumpfen Party" von Lisa Asemissen (9), Marktplatz 10, 33813 Oerlinghausen.

„Der Eitle Schlumpf" von Olga Lenz, Gutenbergring 33, 65549 Limburg

„Der BVB-Schlumpf" von André Stork, Carl-Severing-Str. 9, 32120 Hiddenhausen.

Ein Schlumpf-Gedicht

Norden, Osten, Süden, Westen,
die Schlümpfe sind am allerbesten!
Sie sind klein, und sie sind blau
und spielen gerne mal Mau Mau.
Die Schlümpfe singen schöne Lieder,
die hören wir oft und immer wieder.
Kurz gesagt: Die Schlümpfe sind spitze,
sie erzählen gerne Witze!

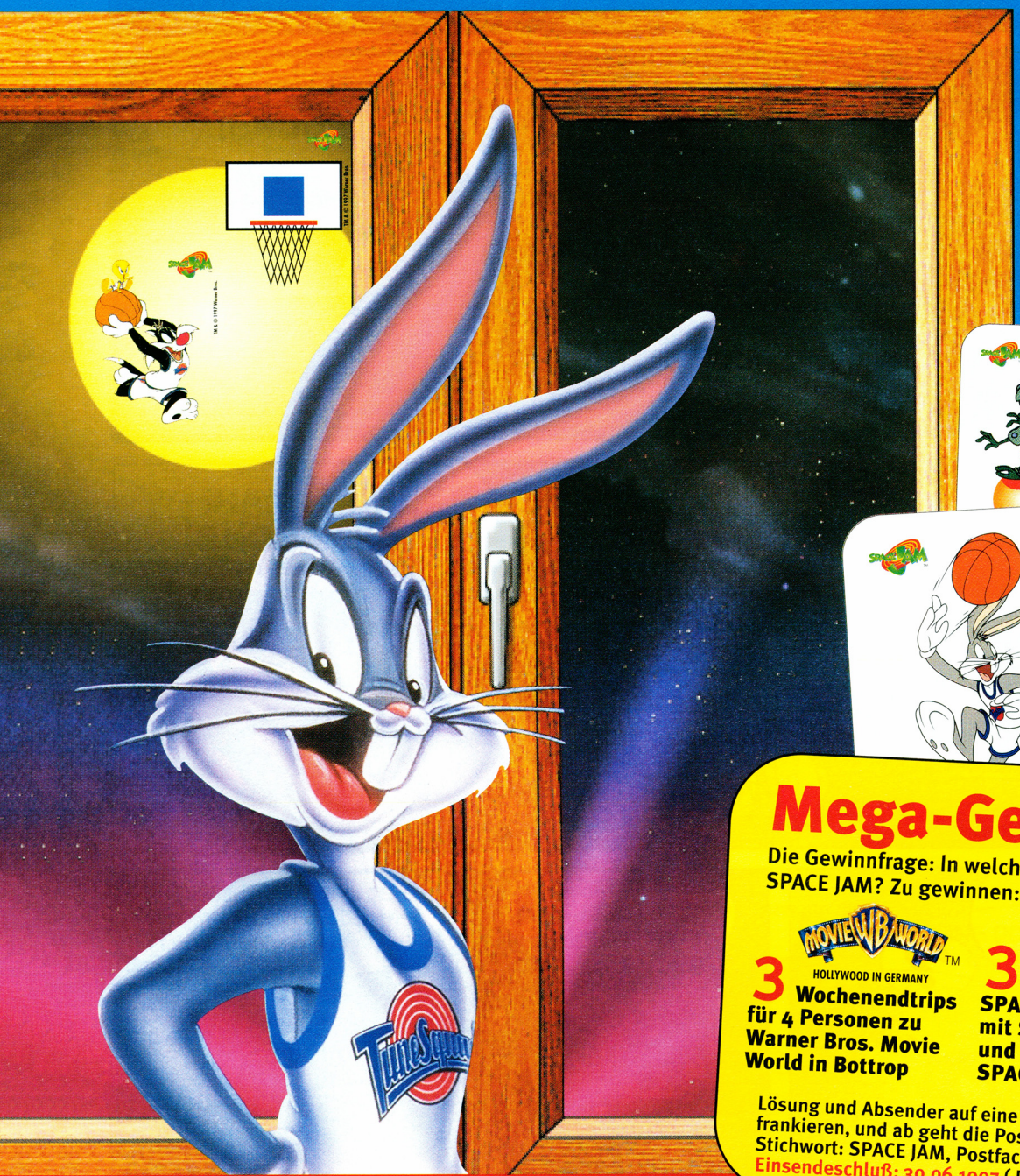
von Nina Matzkowski, Albrecht-Dürer-Str. 10, 58482 Witten

Kellogg's®

Lustige Fensterklebefolien

Warner Bros. SPACE JAM™

6 Sets zum Sammeln !



Mega-Gewinnspiel!

Die Gewinnfrage: In welcher Sportart glänzt Bugs Bunny in SPACE JAM? Zu gewinnen:

3 Wochenendtrips für 4 Personen zu Warner Bros. Movie World in Bottrop

MOVIE WB WORLD™ HOLLYWOOD IN GERMANY

33 SPACE JAM-Sport-Sets mit Sportbeutel, Shirt und Basketball im SPACE JAM-Design

333 CD's mit dem SPACE JAM-Soundtrack

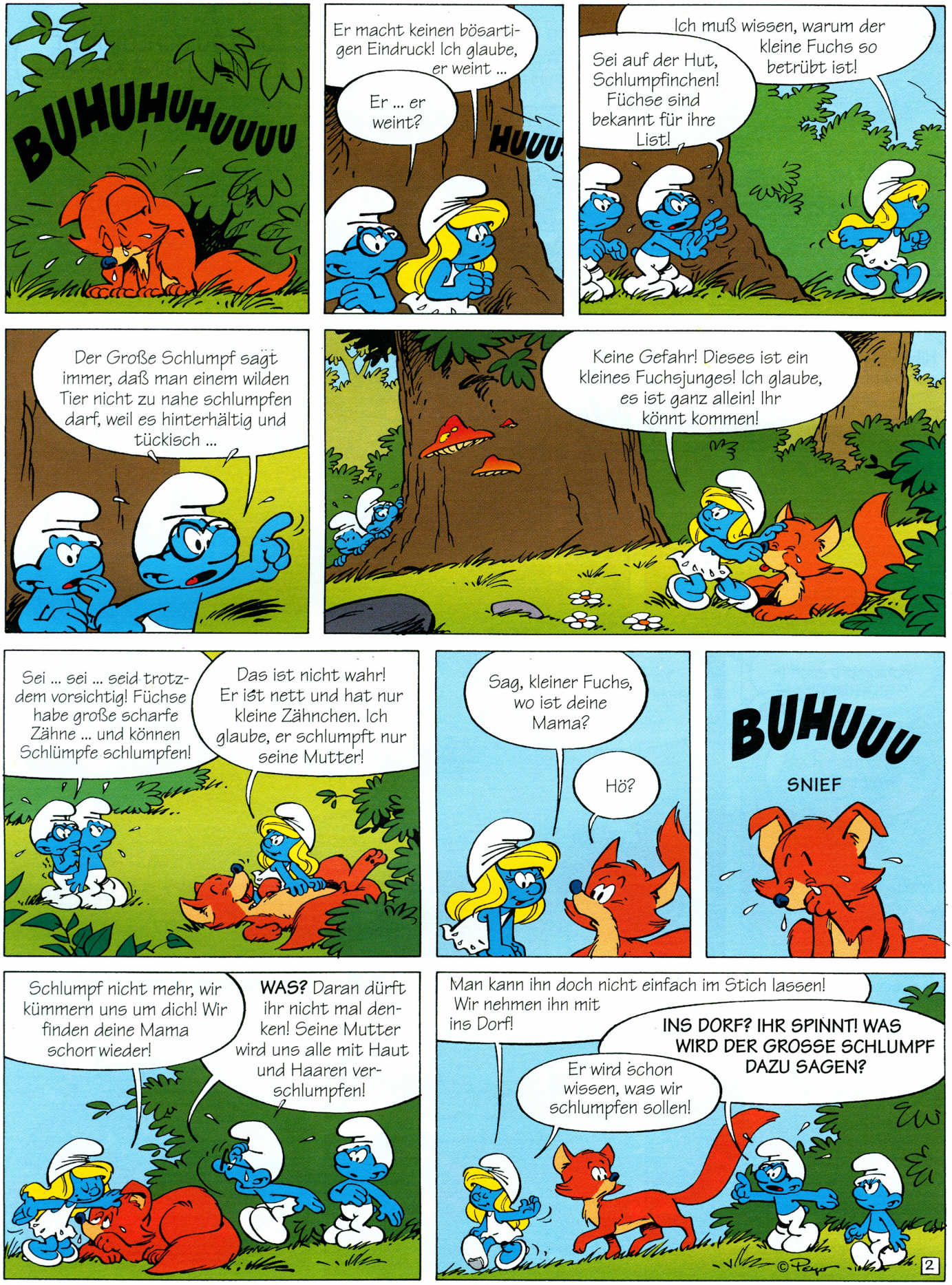
Lösung und Absender auf eine Postkarte schreiben, adressieren, frankieren, und ab geht die Post an: KELLOGG (DEUTSCHLAND) GMBH, Stichwort: SPACE JAM, Postfach 104240, 28042 Bremen,
Einsendeschluß: 30.06.1997 (Poststempel)

2 Sticker findest Du jetzt in jeder Packung von:

Kellogg's SMACKS · Kellogg's COCO POPS · Kellogg's CHOMBOS · Kellogg's FROOT LOOPS · Kellogg's CORN FLAKES

® Kellogg Company, USA TM & © 1997 Warner Bros.

Der kleine Fuchs
Wir schlumpfen Verstecken! Du mußt bis zehn schlumpfen, Brillenschlumpf!
Okay! Eins, zwei, drei ...
... vier, fünf, sechs ...
Wir schlumpfen uns ins Gebüsch! Da schlumpft er uns nie!
... sieben, acht, neun und zehn! Ich komme!
Vorsicht! Da ... da ist was ... oder jemand!
Hiiiiiiii
Ha! Da vorne sind sie!
ICH SCHLAG EUCH AB!
HILFE! EIN FUCHS!
EIN FUCHS! EIN FUCHS!
!
KLOP
Wo soll ein Fuchs sein?
AAAAAAH! EIN FUCHS!
ZU HILFE! EIN FUCHS!
?
Happuh ... happuh ... was ... was macht er?
Es ist ein kleiner Fuchs! Er bewegt sich nicht, er ... er schlumpft!
1


BUHUHUHUUUU
Er macht keinen bösartigen Eindruck! Ich glaube, er weint ...
Er ... er weint?
HUUU
Ich muß wissen, warum der kleine Fuchs so betrübt ist!
Sei auf der Hut, Schlumpfinchen! Füchse sind bekannt für ihre List!
Der Große Schlumpf sagt immer, daß man einem wilden Tier nicht zu nahe schlumpfen darf, weil es hinterhältig und tückisch ...
Keine Gefahr! Dieses ist ein kleines Fuchsjunges! Ich glaube, es ist ganz allein! Ihr könnt kommen!
Sei ... sei ... seid trotzdem vorsichtig! Füchse habe große scharfe Zähne ... und können Schlümpfe schlumpfen!
Das ist nicht wahr! Er ist nett und hat nur kleine Zähnchen. Ich glaube, er schlumpft nur seine Mutter!
Sag, kleiner Fuchs, wo ist deine Mama?
Hö?
BUHUUU
SNIEF
Schlumpf nicht mehr, wir kümmern uns um dich! Wir finden deine Mama schon wieder!
WAS? Daran dürft ihr nicht mal denken! Seine Mutter wird uns alle mit Haut und Haaren verschlumpfen!
Man kann ihn doch nicht einfach im Stich lassen! Wir nehmen ihn mit ins Dorf!
INS DORF? IHR SPINNT! WAS WIRD DER GROSSE SCHLUMPF DAZU SAGEN?
Er wird schon wissen, was wir schlumpfen sollen!
©Peyo
2

Komm, kleiner Fuchs! Wir stellen dich dem Großen Schlumpf vor!
WARTET! Das sag ich dem Großen Schlumpf, daß ihr einen Fuchs schlumpft und ... öh ...
UND DU SCHLUMPFST ENDLICH DEINE KLAPPE, KAPIERT?
Hihi! Um so besser für dich, Brillenschlumpf, weil der Große Schlumpf immer sagt, daß ...
EINE FALLE! Sie steckt in einer Falle von Gurgelhals!
KRAK
HILFEEE! Schlumpft mich hier raus! Schnell!
ZU SPÄT! Da kommt Gurgelhals!
Schlumpft euch in Sicherheit!!
Laßt mich doch nicht allein!
Versteck dich, kleiner Fuchs! Das ist Gurgelhals!
Ohooo! Das hört sich an, als hätten wir heute etwas gefangen, Azrael!
Zu Hilfe! AAHHHH!
HARHAR! Schlumpfinchen! Das ist ja eine hübsche Beute!
Hiiilfe!
Du kriegst mich nicht! Ätsch!
Oh ...
MIAAUU
Vermaledeiter Kater! Gib Schlumpfinchen her! Sie gehört mir!
Hiiiiii:
© Peyo 3

NEIN! Du weißt nicht, was du schlumpfst! Zurück, kleiner Fuchs!
Ein Fuchs! Wo kommt der denn her? Auch du wirst mein Schlumpfinchen nicht bekommen!
?
Hiiiiiii
MIAAOOOOUU
GNAP
Du kleiner Dieb! Willst wohl meinen Stock kennenlernen, was?
Vorsicht, kleiner Fuchs!
GRR
ZUFFF
Verflixt... daneben! Wo ist er?
AAAAAAH
Hurra! Bravo, kleiner Fuchs!
GNAP
Verflixtes Biest! Das wirst du büßen!
Ich warne dich, Gurgelhals, dieser Fuchs hat die Tollwut. Wenn er dich beißt, hast du nur wenige Minuten, um ein Gegenmittel einzunehmen. Sonst bekommst du selbst die Tollwut!
Tollwut? Aber das ist ja lebensgefährlich!
GRRRR
HILFE! DIE TOLLWUT! Ein Gegenmittel! SCHNELL!
Ich glaube, wir haben Gurgelhals vom Hals!
Die Tollwut? Ist das wahr?
HE! Seht mal!
Aber nein, er hat nicht die Tollwut. Ich wollte Gurgelhals doch nur angst machen!
Ach so!
Da ist seine Mutter! Wir brauchen ihn nicht mehr ins Dorf zu schlumpfen. Diesmal werde ich dem Großen Schlumpf nichts sagen! Versprochen!
© Peyo
ENDE
4

DER REPORTERSCHLUMPF ERZÄHLT:

Ein Planet der Freude

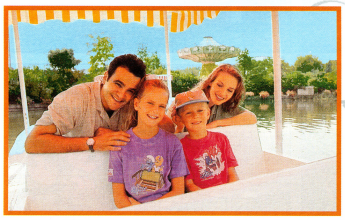
Der Freizeitpark der Schlümpfe

Es gibt viele Freizeitparks, aber nur einen mit den »echten« Schlümpfen: der Walibi-Schlumpf-Park in Frankreich.

Hier schlumpft die Post ab mit vielen Attraktionen. Da kommen nicht nur Schlumpf-Fans auf ihre Kosten, aber die ganz besonders!

Schlumpfige Attraktionen

Auf die Besucher warten zwanzig feste Attraktionen wie Karussells und Achterbahnen, dazu kommen drei Veranstaltungssäle. Im Theater »Metamorphose« mit Sitzplätzen für 2000 Zuschauer findet in diesem



Auf dem Schlumpfsee kann man auch eine entspannte, gemütliche Bootsfahrt unternehmen.

Jahr die Show COSMIC COMBAT statt. Es ist eine Stunt-Live-Show aus den USA. Bei COSMIC COMBAT bist du hautnah dabei, wenn die Schauspieler sich in einer fernen Zeit im Weltraum auf die Suche nach einer anderen Intelligenz begeben.

Nervenkitzel: Hier geht's rund

Spektakulären Nervenkitzel erlebst du im »Pirator«, einer wahnsinnig schlingernden Piratenschaukel, und im »Comet Space«, einer Metall-Achterbahn, mit zwei aufregenden Riesen-Loopings. Im »Reaktor«, einem Hochgeschwindigkeitskarussell mit sehr kleinen Wagen, mußt du deinen Magen gut unter Kontrolle haben. Ebenso im »Sysmic Panic«. »Sysmic Panic« ist ein Erdbebensimulator, der aussieht wie ein griechischer Tempel.

Gemütlichkeit ist Trumpf

Es geht aber auch gemütlicher. »Skyschlumpf« ist der Name einer Hochbahn. Steig ein, und sie entführt dich hoch über das Dorf der Schlümpfe! Das Schlumpfdorf kannst du auch ganz bequem mit der Eisenbahn »Tchouschlumpf« erkunden. Sie fährt sogar durch die Bruchbude des bösen Zauberers Gurgelhals! Anschließend steigt man um zur Bootsfahrt auf dem See im Land der Schlümpfe.

Im Walibi-Schlumpf-Park werden alle Besucher schlumpfig empfangen.

INFO
Geöffnet
vom 20. April
bis 29. September
von 10-18 Uhr,
1. Juli bis 30. August
von 10-19 Uhr

WALIBI Schlumpf Park
Voie Romaine
F-57280 Maizières-les-Metz
Tel.: 0033/387 51 90 52

Für Wasserratten

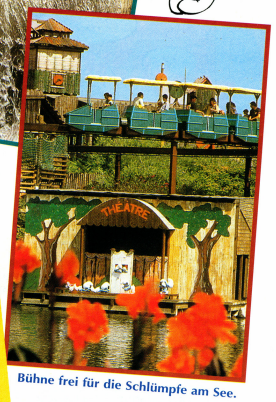
Für den, der das Wasser liebt, gibt es noch mehr, zum Beispiel eine 200 m lange Flußfahrt auf der kanadischen Wildwasserbahn »Waligator« und in »Odissea«, wo sogar Stromschnellen und Wasserfälle eingebaut sind. Auf schwimmenden Baumstämmen kannst du auf dem Fluß im Schlumpfdorf paddeln. Wer noch nicht genug hat, steigt in die Gummiboote der Riesen-Wasserrutschbahn »Aquachute«.

Tips vom Feinschmeckerschlumpf

Zahlreiche Restaurants, Gaststätten und Cafés laden überall im Schlumpfpark zu einer Ruhepause ein. Außerdem kann man in vielen kleinen Läden herumstöbern. Dort findest du deinen Lieblingsschlumpf zum Mitnehmen. Im Restaurant serviert dir der Feinschmeckerschlumpf das leckerste Essen! Die Schlümpfe sind eben überall! Jetzt hast du wieder Kraft getankt und kannst eines der größten Highlights imSchlumpf-Park testen: die »Anaconda«!

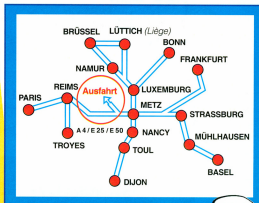
Fotos: WALIBI

Da rauscht der Bergbach, und den Bootsfahrern spritzt das Wasser um die Ohren: der Waligator.



Bühne frei für die Schlümpfe am See.

»Anaconda« ist die größte Holzachterbahn Europas. Aus einer Höhe von 35 Metern schießen die Wagen in die Tiefe und erreichen eine Spitzengeschwindigkeit von 110 km/h! Die Strecke ist insgesamt 1,2 km lang. 80.000 Schrauben halten die »Anaconda« zusammen! Abends erstrahlt sie im Glanz von 5.000 Glühbirnen!



Zum Walibi-Schlumpf-Park fährt man auf der Autobahn A4 (Straßburg - Paris) bis zur Ausfahrt Semecourt. Von da an ist der Weg ausgeschildert.

SCHLUMPFEREIEN

Sagt der Brillenschlumpf zum Fußballschlumpf im Training: „Ich weiß, wie wir das Spiel der Mannschaft verbessern können!“ – „Ach ja?“ meint der Muskelschlumpf. „Willst du zu einem anderen Verein wechseln?“

Der Große Schlumpf im Unterricht: „Dummkopfschlumpf, wie schreibt man Katze?“ – „Meinst du Hauskatze oder Wildkatze?“ – „Wieso? Wo ist der Unterschied?“ „Also“, sagt da der Dummkopfschlumpf, „wenn du den Unterschied zwischen einer Hauskatze und einer Wildkatze nicht kennst, solltest du hier eigentlich nicht unterrichten!“

Der Brillenschlumpf und der Bergsteigerschlumpf hängen in einer steilen Wand. Plötzlich fragt der Brillenschlumpf: „Was machen wir eigentlich, wenn das Seil reißt?“ – „Ach, kein Problem“, meint der Bergsteigerschlumpf, „zu Hause habe ich noch eins!“

VORSCHLUMPF

FRAU NATUR HAT PROBLEME. NATÜRLICH HELFEN IHR DIE SCHLÜMPFE. DAS NUTZT DER BÖSE ZAUBERER GURGELHALS

SUPER-GEWINNSPIEL MIT TOLLEN PREISEN! *. DER NATURSCHLUMPF STELLT DIR DIE SCHÖNSTEN PAPAGEIEN VOR! * JEDE MENGE RÄTSEL, SPIELE UND SCHLUMPFIGE GESCHICHTEN!

ABONNEMENT UND SCHLUMPF IT!

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Jugendbereich.
Verlagsleiter: Heribert Paul Ditges
Projektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Anja Rüdiger, Manfred Schmeing
Layout: Ada Temme, Susanne Wenzler
Herstellung: Silvia Menczykalski
Anzeigen: Barbara Eschbach (Verkauf)
Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Heike Cramer. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 vom 01.01.1997
Vertrieb: Werner Kraus (Leitung), Bernhard Mai (Verkauf)
Verlag und Redaktion:
Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 02202/121501, Fax: 02202/121500
Copyright: © Peyo 1997/Licensed through I.M.P.S. Brüssel
Gesamtherstellung: Bastei-Verlag
Auslieferung in Österreich.
A. Fröhlich, Buch- und Zeitschriftenvertrieb GmbH, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring, Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach
Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht
Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).
Abgeschickt am

BESTELLSCHEIN

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:

Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe” (=12 Hefte) im Abonnement für nur DM 51,00 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe” jeden Monat frei Haus zum günstigen Abopreis von zur Zeit DM 51,00; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❒ bequem durch Bankeinzug ❒ gegen Rechnung

Bank:_____ Konto-Nr:_____ BLZ:_____

Name, Vorname _____ Geb.-Datum _____

Straße, Hausnummer _____ Telefon/Fax* _____

Postleitzahl, Ort _____

_____

Datum, 1. Unterschrift (bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann.
Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

_____

Datum, 2. Unterschrift (bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

*Ich bin damit einverstanden, daß Sie mir auch tel. oder per Fax interessante Angebote unterbreiten (ggfs. streichen).

Die Schlümpfe 76

Jetzt auf jeder Tafel **kinder** SCHOKOLADE®

Eine von 6 tollen Happy Frog Musik-Kassetten-Hüllen

© FERRERO '97

Außerdem zu gewinnen:

666x
my first Sony
von
SONY

Einfach anrufen und teilnehmen:

069/98 97 98

Gewinnspiel vom 01.04.–12.07.97
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.